SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

Nº 6

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

BLOODY ROAR

Siente hervir tu sangre con la guía de todos los combos especiales de este sobrecogedor arcade de lucha

- **BUSHIDO BLADE.** Conviértete en un samurai con esta guía de golpes.



- **TRUCOS** para Jet Rider 2, Skull Monkeys, Fighters Destiny y más.

SUPLEMENTO GRATUITO

SUMARIO

Nuestro experto en manga, novedades japonesas y sandwiches de torrijas con nocilla, os ofrece la GUIA con mayúsculas de uno de los juegos que más dará que hablar en los meses venideros por su cruel realismo, su sangrienta espectacularidad y su violencia. Su excepcional sistema de juego, y la peculiar forma de afrontar los combates que dependerá muy mucho del personaje y el arma elegida, nos ha obligado a mostrarte todos sus secretos para que puedas disfrutar plenamente de él desde el primer momento.





El ser que más sabe de juegos de lucha y el paladín del combo y el batido de crema caliente, el gnomito Doc, nos explica uno a uno los movimientos especiales y combinaciones de golpes más efectivas de este beat´em-up de PSX.

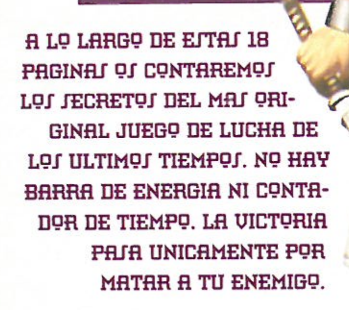
La secuela del popular MYST llega a PLAYSTATION con un montón de enigmas y puzzles dispuestos a ser resueltos. Si necesitas que te echen una pequeña mano, aquí tienes esta guía pormenorizada del juego.

Antes de cruzar el Atlántico para demostrar que es capaz de devorar canapés de «gañote» en cualquier continente, el mosquetero viajero R. DREAMER nos ofrece su habitual colección de trucos jugosos para los juegos más recientes.



PASO A PASO

BUSHI BLADE



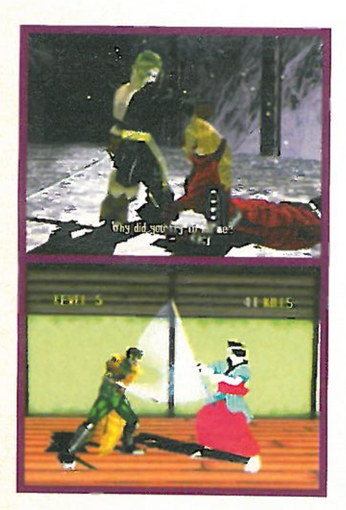
A LO LARGO DE ESTAS 18 PAGINAS OS CONTAREMOS LOS SECRETOS DEL MAS ORIGINAL JUEGO DE LUCHA DE LOS ULTIMOS TIEMPOS. NO HAY BARRA DE ENERGIA NI CONTADOR DE TIEMPO. LA VICTORIA PASA UNICAMENTE POR MATAR A TU ENEMIGO.

Tan original como violenta, la mecánica de juego impuesta por SQUARESOFT en BUSHIDO BLADE rompe absolutamente con todo lo visto hasta ahora en arcades de lucha. Aquí no hay barras de energía, ni un límite de tiempo establecido. En BUSHIDO BLADE la victoria se mide por la habilidad del jugador en dañar los puntos vitales de su oponente: abdomen, pecho y cabeza. Un certero espadazo entre



PLAYSTATION
SQUARESOFT
ARCADE DE LUCHA

los ojos y el combate habrá acabado con la muerte del rival, al que además se puede dejar cojo (acertando en las piernas) o manco (en cualquiera de los dos brazos). Esta guía os ofrece los movimientos especiales de cada uno de los seis luchadores del juego y, lo que es más importante, de las ocho armas, porque en BUSHIDO BLADE los movimientos de cada luchador vienen marcados por el arma seleccionada. Además os enseñamos cómo acceder al segundo final del juego (algo realmente difícil), y cómo sacar a Katze, el hombre de la pistola de pan de oro, a través del Slash Mode. Suerte, y no tengáis piedad del rival. Su muerte es vuestra victoria.



MOVIMIENTOS COMUNES

■ ESTANDO QUIETO

L1 CORRER
R1 SUBIR LA GUARDIA
R2 BAJAR LA GUARDIA
▲ ATAQUE ALTO
● ATAQUE MEDIO
✖ ATAQUE BAJO
■ BLOQUEAR ATAQUE
↑ ↑ ↓ ↓ PASOS ARRIBA Y ABAJO
← → ✖ ATAQUE SUBITO
R1 -CERCA DE PLATAFORMA- TREPAR
R2 -TRAS SER ATACADO- RODAR
→ R2 AGACHARSE HACIA ADELANTE
→ R2,R1 SALTAR HACIA ADELANTE
▲, ●/✖ -TRAS SALTAR- ATAQUE SALTO
→ R2, ● LANZAR ARMA SECUNDARIA
→ R2, R2, LANZAR ARENA AL RIVAL

■ CORRIENDO

▲ ESTOCADA VERTICAL
● ESTOCADA HORIZONTAL
✖ ESTOCADA CON VUELTA

■ DE RODILLAS

SELECT RENDIRSE
→ R2 LANZAR ARENA AL RIVAL
→ ●, ▲ LANZAR ARMA GOLPE BAJO
→, → ▲ ESTOCADA ALTA
R2 TUMBARSE
→ ● LANZAR ARMA SECUNDARIA

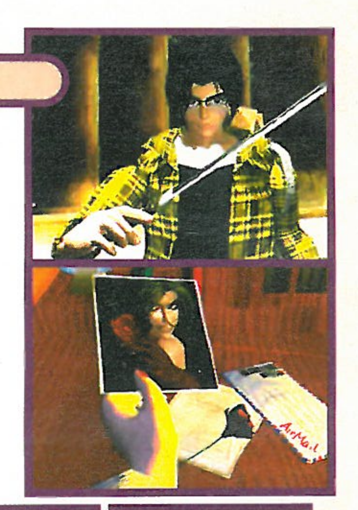
■ TUMBADO BOCARRIBA

← ● LEVANTARSE
▲/●/✖ ATAQUE
■ BLOQUEAR ATAQUE
↑/↓ RODAR

■ TUMBADO BOCABAJO

↑/↓ RODAR
→/← ARRASTRARSE

2º FINAL



Para acceder al segundo final, el bueno, es necesario seguir al pie de la letra los siguientes pasos. Lo primero es sacar el final malo del personaje elegido. Este sale tras completar el juego sin haber vulnerado el código del Bushido, que se reduce a tres reglas: no atacar durante la presentación del rival, ni cuando se esté levantando del suelo y menos cuando esté trepando a una plataforma. Tras sacar el final ma-



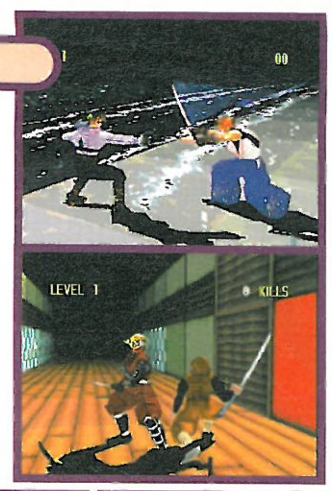






lo, juega de nuevo con el mismo personaje pero en lugar de luchar, echa a correr (tu rival te seguirá) hacia la zona en construcción, situada en el primer escenario, tras el puente de madera, el bosque de Bambú y el lago helado. Allí verás un pozo rodeado de vallas. En ese momento ataca a las piernas de tu rival para dejarle cojo y salta al pozo. Es esencial que ni antes ni después sufras el más mínimo roce de espada, o verás de nuevo el final malo (por descontado, no se puede continuar). Si has seguido bien los pasos, tras el jefazo final, aparecerá otro, y tras él, el final bueno.

SLASH MODE

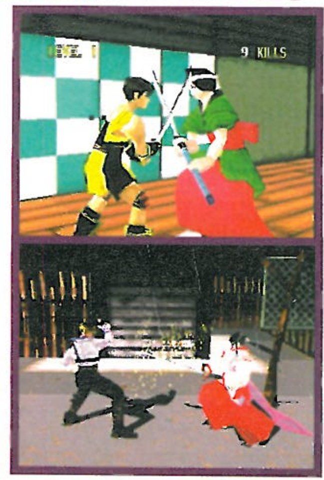


Más conocida como Chambara Mode en el original japonés, esta trepidante modalidad de juego tiene como escenario un largo pasillo en el que tendrás que abatir a cien rivales distintos, distribuidos entre ninjas, geishas y algún que otro shogun. Uno tras otro irán apareciendo para que hagas filetes con ellos. El único arma disponible es la katana, y ya que es un combate continuo. Es preciso que tengas un especial cuidado con no ser lastimado en piernas o brazos, o tendrás que combatir a los 99 fulanos restantes de rodillas. Completar el Slash Mode (los cien fulanos de una sola tacada) sin continuar, tiene su justa recompensa: poder seleccionar a Katze en el modo versus. Este se encuentra escondido a la izquierda de Red Shadow (o la derecha de Kannuki) y únicamente puede utilizar como arma su ya famosa pistola de pan de oro. El catálogo de movimientos de Katze es bastante limitado, pero todos ellos son bastante efectivos. Ante un buen tiro entre las cejas, la mejor de las artes marciales no sirve de nada.









KATANA



El arma por antonomasia de BUSHIDO BLADE reúne fuerza, velocidad y un alcance nada despreciable. A pesar de que se complementa estupendamente con todos los luchadores, los mas hábiles con la katana son Black Lotus y Utsusemi. De entre todo su catálogo de golpes, destaca el letal ataque medio con la guardia baja, conocido como Gillete «la primera corta y la segunda apura».

NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
← ▲	← ▲	← ✖
← ●	← ●	↑ ✖
↑ ●	↑ ●	↓ ✖
↓ ●	↓ ●	→, → ✖
→, → ●	→, → ▲	←, → ▲
→, → ✖	→, → ●	←, → ●
←, → ●	→, → ✖	
	←, → ▲	
	←, → ●	

MULTI-HIT

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
▲, ●	●, ●, → ●	✖, ●
← ▲, ▲	←, → ●, ▲	●, ●
●, ▲	▲, ●, ●	▲, ✖
✖, ▲	▲, ●, ▲	
	←, → ●, ●	
	← ▲, ▲	
	●, ●	

ESPECIALES

→ R2, ✖	PARA TODOS LOS LUCHADORES
→ R2, R1, ✖	RED SHADOW, BLACK LOTUS, UTSUSEMI
→ R2, ▲	MIKADO, BLACK LOTUS, UTSUSEMI
→ R2, ✖, ▲	BLACK LOTUS, UTSUSEMI





El florete de toda la vida requiere un gran grado de técnica por parte del jugador, aunque si consigues dominarla te aseguro que cada combate se convertirá en un espectáculo. El luchador ideal para manejarla es Black Lotus, cuyo macarresco vestuario tipo El Zorro le viene al arma que ni pintado. El rapier no es un arma de excesivo alcance y potencia, pero lo compensa con una velocidad sólo igualada por el sable.

NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
← ▲	← ●	← ●
← ✖	↑ ▲	← ✖
↑ ●	↓ ▲	↑ ●
↓ ●	→, → ▲	↓ ●
→, → ▲	→, → ●	→, → ▲
→, → ●	←, → ▲	→, → ●
←, → ▲	←, → ●	→, → ✖
		←, → ●
		←, → ▲

MULTI-HIT

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
▲, ●	▲, ✖, ▲, ●, ●	▲, ▲

ESPECIALES

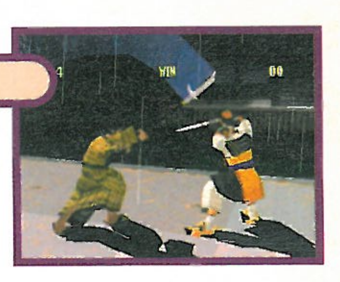
→ R2, X	RED SHADOW, TATSUMI, MIKADO, BLACK LOTUS
→ R2, R1, X	RED SHADOW, TATSUMI, MIKADO, BLACK LOTUS



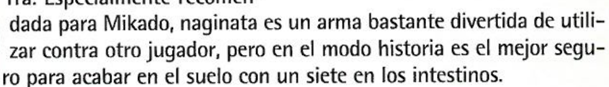




NAGINATA



Aunque posee mucha apariencia, la lanza es una de las armas menos efectivas de BUSHIDO BLADE. Superior a todas las demás en alcance, es lenta y previsible como una perra. Especialmente recomendada para Mikado, naginata es un arma bastante divertida de utilizar contra otro jugador, pero en el modo historia es el mejor seguro para acabar en el suelo con un siete en los intestinos.



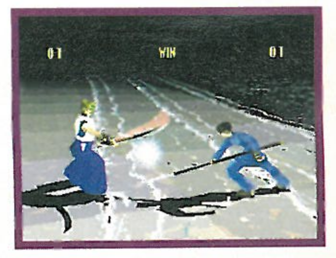
NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
→ ✖	→ ✖	→ ✖
← ▲	← ●	← ●
↑ ●	↑ ●	← ✖
↓ ●	↓ ●	↑ ●
→, → ●	→ ●	↓ ●
←, → ▲	→, → ●	←, → ▲
←, → ●	←, → ▲	
→, → ▲		

MULTI-HIT

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
▲, ▲, ▲	▲, ●	←, → ▲, ●, ✖, ✖, ●





SLEDGEHAMMER



Sabiamente instruidos por el viejo de los Turrones Picó, los alumnos del centro de entrenamiento para asesinos Meikyo-kan (ya se admiten matrículas para el curso 98/99) dominan bastante bien el sledgehammer, conocido en el bajo Japón como el mazo rascanucas. Tatsumi y Kanuki aprovechan al máximo la potencia de este arma, no muy veloz, pero de una ferocidad y mala leche legendarias.

NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
← ▲	← ●	← ✖
↑ ●	↑ ●	↑ ●
↓ ●	↓ ●	↓ ●
→, → ▲	→, → ▲	←, → ●
→, → ●	→, → ●	
→, → ✖	←, → ▲	
←, → ▲	←, → ●	
←, → ●		







MULTI-HIT

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
▲, ▲, ▲, ▲	●, ▲	✖, ▲

ESPECIALES

→ R2, ▲	KANUKI
→ R2, ✖	UTSUSEMI, KANUKI

NODACHI



Bastante parecido al que llevaba Toshiro Mifune en los SIETE SAMURAIS de Kurosawa, el nodachi no es otra cosa que un espadón de 119 centímetros de longitud con un alcance considerable. Mikado y Utsusemi son los mejores en el manejo de esta pesada pero contundente arma, capaz de acabar de un solo tajo con la cintura del rival y todos los «bambuses» que se encuentren a su alrededor.

NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
← ▲	→ ✖	← ✖
→ ✖	← ●	→ ✖
↑ ●	↑ ●	↑ ●
↓ ●	↓ ●	↓ ●
←, → ▲	→, → ●	→, → ●
←, → ●	←, → ▲	→, → ✖
	←, → ●	←, → ▲
		←, → ●







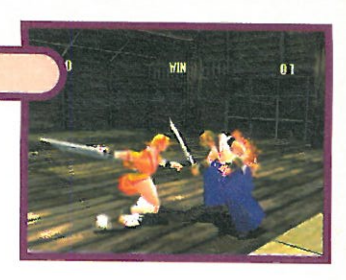
MULTI-HIT

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
▲, ▲, → ▲	●, ●, → ▲	✖ ▲
✖, ▲		

ESPECIALES

→ R2, ▲	MIKADO, UTSUSEMI





Un arma de corte occidental y filo toledano, de gran velocidad y mortalidad demostrada. Ideal para Red Shadow, long sword se convertirá junto a la katana en una de tus armas favoritas, ya que además de ser muy fácil de manejar, es capaz de laminar a un adulto en pocos segundos. Nosotros quisimos hacer la prueba con THE PUNISHER, pero resultó que la long sword es ineficaz a la hora de diseccionar bueyes y búfalos obesos.

NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
← ▲	← ●	← ●
↑ ▲	↑ ●	← ✖
↓ ▲	↓ ●	↑ ●
←, → ▲	→ ●	↓ ●
←, → ●	←, → ▲	→, → ●
		←, → ▲

MULTI-HIT

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
●, ●	▲, ✖	✖, ▲, ▲

ESPECIALES

→ R2, R1, ✖	RED SHADOW, MIKADO, TATSUMI





SABER



Arma favorita de piratas, corsarios, abogados y otros coyotes, el sable compite en velocidad con el rapier, con la ventaja añadida de poseer más filo. Tatsumi y Red Shadow son los mejores con este arma, de no mucho alcance, pero muy divertida de manejar. Si además sitúas a tu luchador en guardia alta, podrás fardar con tus hermanos pequeños con multiples posturitas de la escuela SANDOKAN.

NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
← ▲	← ●	← ●
↑ ●	↑ ●	← ✖
↓ ●	↓ ●	→ ✖
→, → ▲	→, → ●	↑ ●
→, → ✖	←, → ●	↓ ●
←, → ▲		→, → ✖
←, → ●		←, → ▲
		←, → ●

MULTI-HIT

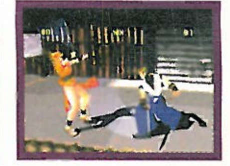
GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
▲, ●	✖, ▲, ●	▲, ▲
	●, ●, ▲	

ESPECIALES

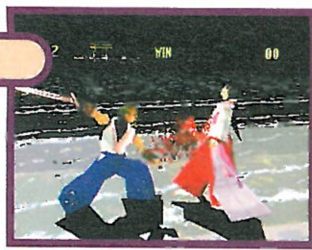
→ R2, ✖	RED SHADOW, TATSUMI, BLACK LOTUS, MIKADO











A pesar de que su aspecto sea parecido, no hay que confundirla con la long sword, ya que broadsword posee mayor alcance y peso (4,1 kg). Legendaria desde los tiempos en los que Conan la utilizaba para ajusticiar a los mercaderes del Círculo de Lectores, broadsword es especialmente efectiva en manos de Kannuki, y ofrecerá horas de sana diversión a la familia, mientras se desparraman por el suelo brazos y piernas.

NORMAL

GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
← ▲	← ●	← ●
↑ ●	↑●	← ✖
↓ ●	↓ ●	↑ ●
→, → ▲	→, → ▲	↓ ●
→, → ●	→, → ●	→, → ●
→, → ✖	→, → ✖	←, → ▲
←, → ▲	←, → ●	←, → ●
←, → ●		

MULTI-HIT

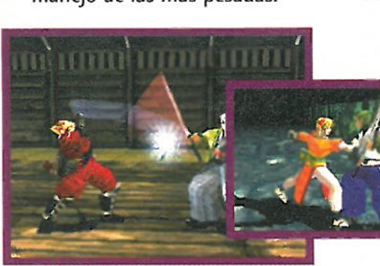
GUARDIA ALTA	GUARDIA MEDIA	GUARDIA BAJA
●, ●	●, ●	▲, ▲
✖, ✖		

ESPECIALES

→ R2, ▲	BLACK LOTUS, KANUKI
→ R2, ✖	BLACK LOTUS, KANUKI

RED SHADOW

Ninja de profesión y asesina de convicción, Red Shadow concuerda poco con el código de honorabilidad que mantiene BUSHIDO BLADE. Mujer de pocas palabras, pasa en seguida a la acción haciendo uso de su gran velocidad. Su débil complexión física la convierte en una especialista en armas rápidas (rapier o sable) pero flojea en el manejo de las más pesadas.









ARMA	GUARDIA	MOVIMIENTO
RAPIER	ALTA	←, → ●
LONG SWORD	MEDIA	←, → ●
		→, → ✖
		→ ▲
SABER	ALTA	→, →, → ●
	MEDIA	●, ●, ▲, ✖

TATSUMI

Que su aspecto de colegial hortera no te engañe. Tatsumi es una fiera corrupia, sobre todo en lo que se refiere al manejo del sable y el mazo del abuelo Tobías. Se defiende muy bien con el naginata y el florete, y aunque no es tan rápido como Red Shadow no le afecta tanto como a ella el viento y las armas pesadas. Junto a Black Lotus y Mikado forma el mejor trío de luchadores para afrontar el modo historia.

ARMA	GUARDIA	MOVIMIENTO
RAPIER	ALTA	←, → ●
NAGINATA	MEDIA	→, → ▲
SLEDGEHAMMER	ALTA	→, → ▲
	BAJA	←, → ●
	ALTA, MEDIA O BAJA	→ R2, ▲
SABER	ALTA	←, → ●, ●, ●, ●, ●
	MEDIA	●, ●, ▲, ✖
	BAJA	✖, ▲



MIKADO

No podemos ofreceros pantallas de esta bella pero letal japonesa, debido a la cantidad de llaves que es capaz de ejecutar, las cuales ocupan casi toda la página. Insuperable en el uso del naginata, Mikado es además extremadamente hábil con el florete, el nodachi, sable, broadsword... Puede con casi todo. Su dulce aspecto esconde una asesina tan letal como despiadada, implacable con luchadores más pesados que ella, aunque también sufre de desventaja frente a guerreros más veloces, como Red Shadow o Tatsumi. Sin duda, una elección ganadora.

ARMA	GUARDIA	MOVIMIENTO
KATANA	ALTA	→, → ▲, ▲, ●
RAPIER	ALTA	←, → ●
NAGINATA	ALTA	▲, ▲, ●
	MEDIA	→, → ▲
		←, → ●
		→ ●, ●, ●
		←, → ▲, ✖, R1, ✖
	BAJA	←, → ●
		←, → ▲, ●, ✖, ●
NODACHI	ALTA	→, → ▲
	MEDIA	←, → ●
		←, → ●, ●
	BAJA	✖, ✖
SABER	ALTA	→, →, → ●
	MEDIA	●, ●, ▲, ✖
BROADSWORD	ALTA	←, → ▲

BLACK LOTUS

Personaje chulesco donde los haya, Black Lotus (conocido en la versión nipona como Kokuren) viene a ser como Ryu en STREET FIGHTER II o Kazuya en TEKKEN. Irresistible con su traje de zorro mariposón venido a menos, Black Lotus se convierte en el homónimo «chinesco» de Douglas Fairbanks en cuanto coge el rapier. En ese momento harás bien en encomendarte al Creador, porque Black Lotus acabará contigo en segundos.



ARMA	GUARDIA	MOVIMIENTO
KATANA	ALTA	→, → ●
		→, → ✖
		→, → ▲, ▲, ●
RAPIER	ALTA	→, → ✖
		←, → ●
	MEDIA	←, → ●
	BAJA	→, → ▲, ●, ✖, ●, ●
		●, ●, ●
LONG SWORD	BAJA	→, → ✖
SABER	ALTA	←, → ●, ●, ●, ●, ●
	MEDIA	●, ●, ▲, ✖
	BAJA	✖, ▲
BROADSWORD	BAJA	✖, ▲, ●

UTSUSEMI

Bien abrigadito, por aquello de los catarros invernales, Utsusemi puede considerarse el líder del grupo. Maestro indiscutible en el uso de la katana (sólo Black Lotus llega a rivalizar con él en pericia), el hombre de la gabardina marrón y el rostro de Espartaco Santoni es un poco lento pero más que letal en las distancias cortas. La mejor táctica, si finalmente te decides a jugar con él, consiste en aguantar la llegada del contrario y a la distancia adecuada, hacer buen uso de la katana o aún mejor del nodachi. A la mínima que puedas... espadazo y tententieso.



ARMA	GUARDIA	MOVIMIENTO
KATANA	ALTA	←, → ▲
		→, → ▲
	BAJA	→, → ✖
NAGINATA	BAJA	←, → ●
NODACHI	ALTA	→, → ▲
	MEDIA	←, → ●
		←, → ●, ●
	BAJA	←, → ●
		←, → ▲ (POR CUATRO)

KANNUKI

Más conocido entre los alumnos del Meikyo-kan como la «Tanqueta de Hokkaido», Kannuki es lento como un saco de yunques pero un maestro indiscutible del mazo pilón (sledgehammer) y broadSword. Dos armas realmente pesadas que adquieren mayor efectividad en manos de este asno de siete toneladas. Ideal para los que se toman los combates y la vida con tranquilidad.

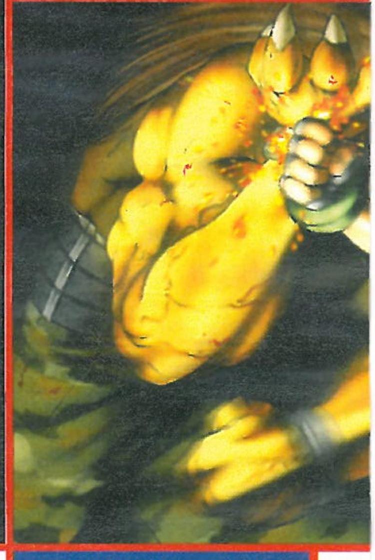




ARMA	GUARDIA	MOVIMIENTO
SLEDGEHAMMER	BAJA	←, → ●, ▲
		●, ●, ●, ●
BROADSWORD	ALTA	→, → ✖
		→, → ▲
		←, → ▲
		▲, ▲, ▲
	MEDIA	→, → ✖
		●, ●, ▲

BLOODY R

EN SUPERJUEGOS SIEMPRE INTENTAMOS DAROS LO MEJOR, Y ESTA GUIA LO DEJARA BIEN CLARO. NO HEMOS QUERIDO INCLUIR LOS MOVIMIENTOS NORMALES DE CADA PERSONAJE, YA QUE LOS SABREIS O LOS SACAREIS DE LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO. EN ESTA GUIA PODREIS ENCONTRAR LOS COMBOS Y COMBO JUGGLES MAS BESTIALES DE ESTE GENIAL BLOODY ROAR .



Esta increíble guía está dirigida a todas aquellas personas a las que les gusta exprimir al máximo los beat'em-up. En lugar de decirte cómo hacer los golpes especiales de cada personaje, que está ya muy visto, hemos querido ir mas allá, y para ello te explicamos cómo hacer los combos y los juggles más largos y destructivos de todo el juego. Ahora pasaré a explicaros ciertos detalles de la guía que quizá sólo entiendan los mas experimentados en los juegos de lucha, y sobre todo, en el difícil arte del combo. Primero, los siete nombres



PLAYSTATION

HUDSON SOFT

BEAT'EM-UP

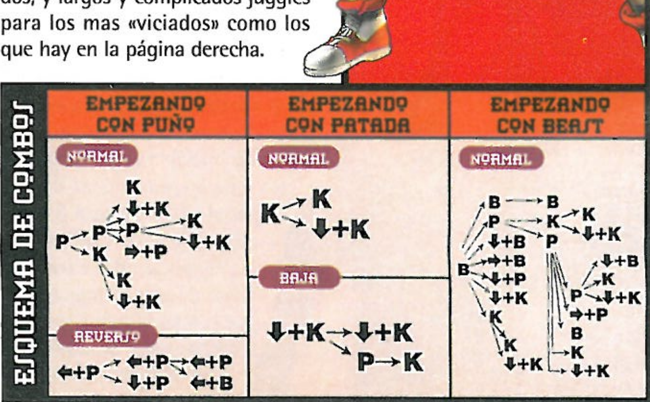


que se encuentran en las páginas impares de la guía: Special Throw es una llave cuerpo a cuerpo que no se hace como la normal (P+K); Guard Crush es un golpe que romperá la guardia al oponente si este se está cubriendo; Guard Reversal es un movimiento que empieza con un segundo de defensa y luego un golpe demoledor; Stun Move y Stun Down son golpes que al conectar con el oponente cuando este intenta atacarte (Counter), le atontará un par de segundos, la primera de pie y la segunda agachado; Juggle es un movimiento que lanza al oponente en el aire, preparándolo para un combo aéreo y, por último, Opp. Back es un golpe que al conectarlo dejará al enemigo de espaldas. Ahora los términos utilizados en los cuadros de combos: P (puño); K (patada); B (botón beast); Estado (estado en el que deberá estar nuestro personaje para hacer bien el combo); OCP (oponente contra la pared); • (separación entre acciones aisladas); A~B (realizar el golpe especial B nada más hacer el A) e Infinito (si repetimos la última serie similar de golpes, lograremos un combo infinito). Una vez hechas todas las aclaraciones pertinentes, ¡a combinar, madre!

YUGO, EL AUTENTICO LICANTROPO DE BLOODY ROAR, ES UNO DE LOS PERSONAJES MAS COMPLETOS DEL JUEGO. SU PERFECTO EQUILIBRIO ENTRE TECNICA, FUERZA Y VELOCIDAD LO CONVIERTEN EN UNO DE LOS MAS MANEJABLES.

EL LOBO

El hombre lobo de Bloody Roar es uno de los personajes más completos del juego, ya que mezcla un perfecto equilibrio entre sus cualidades y una impresionante efectividad con la práctica totalidad de sus golpes, tanto en estado normal como transformado en lobo. Además, Yugo es uno de los luchadores más adecuados para los principiantes, ya que posee, como veis abajo, pequeños combos facilones para los poco experimentados, y largos y complicados juggles para los mas «viciados» como los que hay en la página derecha.







YUGO OHGAMI

- **SPECIAL THROW:** ↓↘→+B
- **GUARD CRUSH:** 1: →+K 2: ←+B 3: →→+B
- **GUARD REVERSAL:** ↓↙←+P
- **STUN MOVE:** 1: ↘+P 2: →→+K
- **STUN DOWN:** →+P
- **JUGGLES:** 1: ↓↓+P 2:↓+B 3:↓↓+B 4:↓↙←+P
- **OPP. BACK:** ←+P



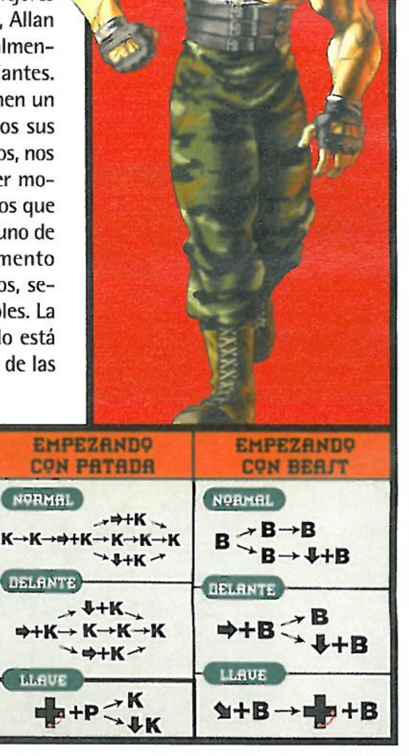


COMBOS ESPECIALES

ESTADO	
NORMAL (OCP)	PPK•PP
BEAST	↓↓+B•BPPP~↓↘→+P →+P →+P
BEAST (OCP)	↓↓+B•BPPP~↓↘→+B
BEAST	↓↓+B•PPP~↓↘→+B
BEAST	↓↓+B•BPPP~↓↘→+K (INFINITO)
BEAST	↓↓+B•BPPP~↓↙←+K
BEAST RAVE	↓↓+B•PPP•PPP~↓↘→+K (INFINITO)
RAVE (OCP)	↓↓+B•PPP•↘+PPPP (INFINITO)
RAVE (OCP)	↓↓+B•BPPP•↓↘→+P →+P →+P~↓↙←+K
BEAST RAVE	↓↓+B•BPPP•↓↘→+P →+P~↓↙←+K•PPP•↓↘→+P →+P...

ALLAN ES UNO DE ESOS PERSONAJES QUE NOS COSTARA MUCHO VENCER LUCHANDO CONTRA EL, Y NOS RESULTARA MUY DIFICIL CONTROLAR A LA PERFECCION. SU TECNICA ES DE LAS MEJORES, PERO COSTARA MUCHO CONTROLARLA.

EL LEON



Pese a ser uno de los mejores luchadores del juego, Allan Gado no está especialmente dirigido hacia los principiantes. Todas sus cualidades mantienen un cierto equilibrio, pero no todos sus golpes, pese a ser muy efectivos, nos serán de utilidad en cualquier momento del combate. Tendremos que aprender a usar todos y cada uno de sus movimientos en el momento adecuado, y si lo conseguimos, seremos prácticamente imbatibles. La llave especial de Gado cuando está transformado en león es una de las más sorprendentes de todas.

ESQUEMA DE COMBOS

EMPEZANDO CON PUÑO	EMPEZANDO CON PATADA	EMPEZANDO CON BEAST
NORMAL P→P ↗ ↓+B P→P → →+P P→P ↘ →+K	**NORMAL** K→K→→+K→ ↗ →+K ↘ →K K→K→→+K→K→K→K K→K→→+K→ ↘ ↓+K ↗ →K	**NORMAL** B ↗ B→B B ↘ B→↓+B
DELANTE →+P ↗ P→P →+P ↘ K	**DELANTE** →+K→ ↗ ↓+K ↘ →K →+K→K→K→K →+K→ ↘ →+K ↗ →K	**DELANTE** →+B ↗ B →+B ↘ ↓+B
DIAGONAL ↘+P ↗ →+B ↘+P ↗ P ↘+P ↘ ↓+K ↘+P ↘ →+B ↗ B ↘+P ↘ →+B ↘ ↓+B	**LLAVE** ✚+P ↗ K ✚+P ↘ ↓K	**LLAVE** ↘+B→✚+B





ALLAN GADO

SPECIAL THROW:	1: ↓↘→+P 2: ↓↘→+B 3: CORRER+P
GUARD CRUSH:	1: ↑+K 2: ←+B 3: ↓↙←+P 4: ↓↙←+B
GUARD REVERSAL:	↓↙←+K
STUN MOVE:	1: ↘+K 2: ↘+B
STUN DOWN:	NO TIENE
JUGGLES:	1: →→+K 2: ↓↓+K 3:↓↙←+B
OPP. BACK:	NO TIENE





COMBOS ESPECIALES

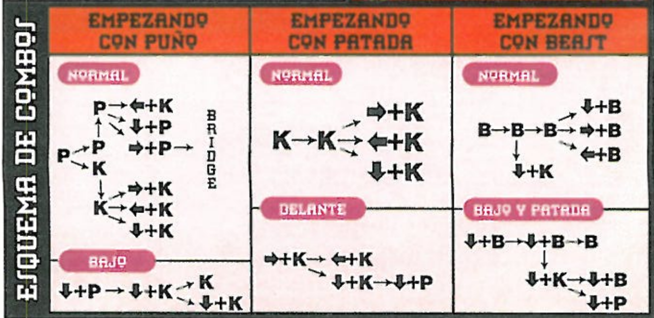
ESTADO	
NORMAL (OCP)	↓↓+PP•→+KKK
NORMAL (OCP)	↓↓+PP•↓↘→+K
BEAST (OCP)	↓↓+PP•KK→+KKK
BEAST	↓↙←+B•PP→+K•PP→+K (INFINITO)
BEAST	↓↙←+B•KK→+K→+K~↓↙←+K
BEAST	↓↙←+B•→+KK~↓↙←+B•→+K→+K~↓↙←+B•BB~↓↘→+B
BEAST (OCP)	↓↓+PP•↓↓+PP (INFINITO)
BEAST	↓↙←+B•BB→+K→+K~↓↙←+B•BB→+K→+K (INFINITO)
RAVE (OCP)	↓↙←+K~↓↘→+B
BEAST RAVE	↓↙←+B•BB~↓↙←+B (INFINITO)

PESE A SU ASPECTO INOCENTE Y PACIFICO, ALICE ES UNA DE LAS MAS EFECTIVAS LUCHADORAS, YA QUE BASA LA GRAN MAYORIA DE SUS GOLPES EN SU ENDIABLADA VELOCIDAD, MUY POR ENCIMA DE LA DE CUALQUIER OTRO PERSONAJE.



EL CONEJO

Al igual que en la gran mayoría de los beat'em-up, los personajes están divididos por grupos: los fuertes, los técnicos, los rápidos, etc. Alice Tsukagami sin duda se encuentra en el grupo de los rápidos, de hecho, el único luchador que se acerca a su velocidad es Bakuryu. Además de su sencillo manejo, a su velocidad en sus movimientos básicos se le une la rapidez con la que desencadena casi todos sus combos, lo que nos hará memorizar todos sus esquemas de ataque luchando contra ella para poder cubrirnos de sus golpes.







ALICE TSUKAGAMI

- SPECIAL THROW: ↓↘→+B
- GUARD CRUSH: 1: ↘+B 2: →→+B 3: ↓↓+B
- GUARD REVERSAL: ↓↙←+P
- STUN MOVE: 1: ↑+P 2: ↓↘→+K
- STUN DOWN: ↓↘→+K
- JUGGLES: 1: ↓↓+P 2:↑+K 3:→→+B
- OPP. BACK: NO TIENE





COMBOS ESPECIALES

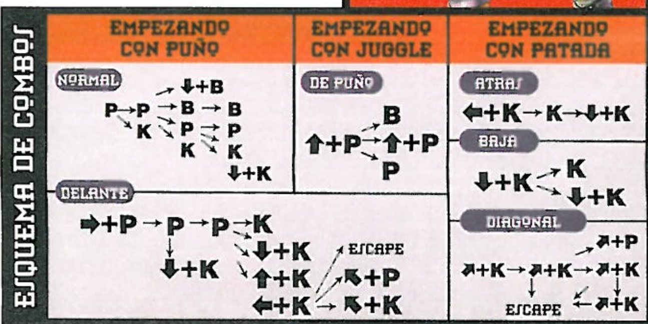
ESTADO	
NORMAL	→+K ←+K•PPP
BEAST	↓↓+B•PPP→+PBBB→+B~↓↘→+P
BEAST	↓↓+B•PPP→+PBBB→+B~↓↙←+K←+K←+B
BEAST	←+PPK•PPP→+PBBB→+B~↓↘→+P
BEAST	←+PPK•PPP→+PBBB→+B~↓↙←+K←+K←+B
BEAST	→+K ←+K•SALTA A POR EL OPONENTE•↓+P+K
BEAST	→→+B•PPP→+PBBB→+B~↓↘→+P
BEAST (OCP)	↓↘→+P•PPP→+PBBB→+B~↓↘→+P
BEAST RAVE	↓↓+B•PPP→+P•PPP→+P (INFINITO)
BEAST RAVE	↓↙←+K←+K~↓↙←+B•PPP~↓↙←+K (INFINITO)

FOX ES, ADEMAS DE CULTURISTA, UNO DE LOS PERSONAJES CUYA DEPURADA TECNICA LA CONVIERTE EN IMBATIBLE, SIEMPRE Y CUANDO EL CONTROL SOBRE SUS GOLPES SEA PRACTICAMENTE ABSOLUTO POR NUESTRA PARTE.



EL ZORRO

Fox es uno de los personajes que mejor técnica poseen, ya que pese a acercarse al equilibrio absoluto en sus características, al igual que en Bakuryu la rapidez de movimientos predomina sobre la fuerza. La pega más importante que le podemos encontrar a Fox es la cantidad de tiempo que tarda en recuperarse de ciertos movimientos si no logramos conectarlos contra el oponente, dejándonos completamente vulnerables a cualquier tipo de ataque. Su secuencia de transformación en zorro es la única similar a la de Uriko.







HANS "FOX" TAUBEMANN

- **SPECIAL THROW:** NO TIENE
- **GUARD CRUSH:** ←+B
- **GUARD REVERSAL:** ↓↙←+P
- **STUN MOVE:** 1: ↘+P 2: ↘+K
- **STUN DOWN:** ↓↓+B
- **JUGGLES:** 1: ↓↓+P 2: →→+K 3:↓↘→+K
- **OPP. BACK:** ←+P

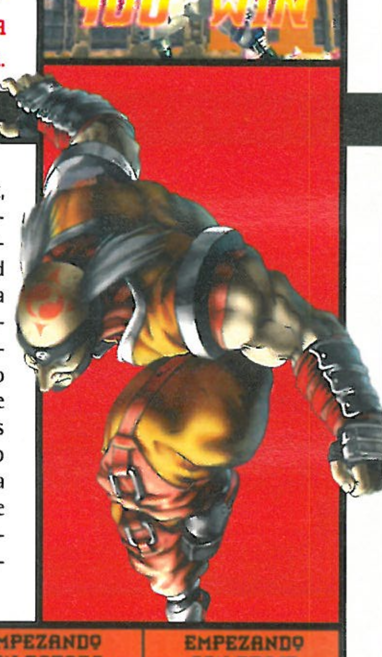




COMBOS ESPECIALES

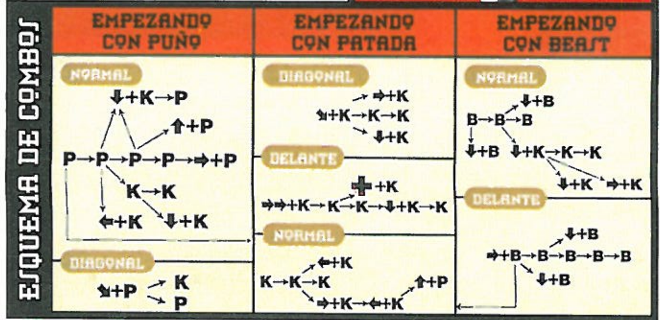
ESTADO	
NORMAL (OCP)	↘+PP•PPPP
BEAST	↓↘→+K•BBBB
BEAST (OCP)	↓↘→+K•PPPP
BEAST	↓↘→+K•BB~↓↘→+K•BB~↓↘→+K•PPPP
BEAST	↓↘→+K•BB~↓↘→+K•BB~↓↙←+K
BEAST (OCP)	↓↘→+B•BBBB•PPPP~↓↘→+K
BEAST	↓↘→+B•BB~↓↙←+K
BEAST (OCP)	↓↘→+K•PPPP~↓↘→+B•PPPP~↓↘→+K
BEAST RAVE	↓↘→+K•BB~↓↙←+P•BB~↓↙←+P~↓↘→+B
-	-

ESTE ES EL UNICO PERSONAJE QUE SE SIENTE REALMENTE A GUSTO CON SU INESTABLE ESTADO DE LICANTROPO, YA QUE UNIDO A SU TECNICA DE LUCHA, EL NINJITSU, CONVIERTEN A BAKURYU EN UNA MAQUINA DE MATAR.



EL TOPO

Al igual que ocurre con Fox, su gran técnica y sus efectivos movimientos son debidos al predominio de la velocidad sobre la fuerza bruta. Asimismo, la gran mayoría de sus golpes se convierten en mortales, siempre y cuando los ejecutemos en el momento adecuado. Si no es así, fácilmente podemos quedar expuestos a los ataques del oponente. Otro punto que debemos tener en cuenta para manejar a Bakuryu perfectamente es la distancia a la que nos encontremos del oponente, ya que su baja estatura no es ninguna ventaja.






BAKURYU

- SPECIAL THROW: 1: ↓↘→+P 2: ↓↘→+B
- GUARD CRUSH: 1: ←+B 2: →→+B 3: CORRER+B
- GUARD REVERSAL: ↓↙←+P
- STUN MOVE: 1: ↘+P 2: ←+K
- STUN DOWN: 1: ←+P 2: →+K 3: ↓↓+P
- JUGGLES: 1: →→+K 2:↙+B 3:↓↙←+B
- OPP. BACK: →+P




COMBOS ESPECIALES

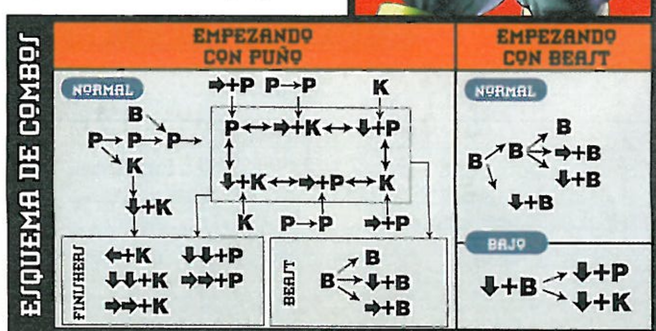
ESTADO	
BEAST	↘+KKK~↓↘→+P
BEAST	↓↙←+B•PPPP~↓↘→+P
BEAST	↓↙←+B•KK~↓↙←+B (INFINITO)
BEAST	↓↙←+B•→+BB~↓↙←+B (INFINITO)
BEAST	↓↙←+B•→+BB~↓↙←+B•PPPP~↓↘→+P
BEAST	↓↙←+B•↘+KKK~↓↘→+P
BEAST	↓↙←+B•PPPP~↓↙←+B (INFINITO)
BEAST	↓↙←+B•PPPP→+P•PPPP→+P•PPPP~↓↘→+P
BEAST RAVE	↓↙←+B~↓↙←+P~↓↘→+P
-	-

ESTE EXPERTO EN KUNG FU LUCHA INUTILMENTE POR LA DESAPARICION DEL ESPIRITU DEL TIGRE DE SU MALTRECHO CUERPO. LA TRANQUILIDAD DE SU ESPIRITU SE UNE A LA AGRESIVIDAD NATURAL DEL SALVAJE FELINO.

EL TIGRE

Long es sin duda, junto a Yugo, el luchador más completo de todo el juego. El único punto que diferencia a ambos personajes es que con Jin Long, pese a ser un magnífico luchador indicado tanto para los principiantes como para los jugadores experimentados, serán estos últimos los que sabrán sacarle el máximo partido gracias a la cantidad de combos que posee y a las miles de posibilidades de llevarlos a cabo. La manera de terminar un combo, con abajo, abajo, puño, es una de las secuencias más sorprendentes de todo el juego.









JIN LONG

- **SPECIAL THROW:** 1: ↓↙←+K 2: ↓↘→+B
- **GUARD CRUSH:** 1: ←+P 2: CORRER+B 3: ↓↘→+P
- **GUARD REVERSAL:** ↓↙←+P
- **STUN MOVE:** 1: ↓↓+P 2: ↘+K
- **STUN DOWN:** 1: ↙+P 2:↑+P
- **JUGGLES:** 1: ↓↓+K 2: ↓↘→+K 3: ←+B 4: →→+B
- **OPP. BACK:** NO TIENE





COMBOS ESPECIALES

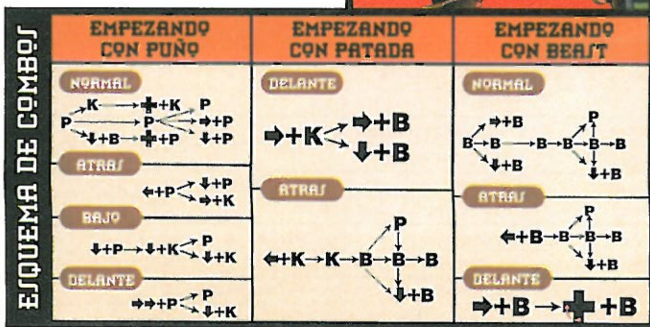
ESTADO	
NORMAL	→→+P~↓↘→+K
BEAST	↓↓+K•BPP↓+K↓K↓P
BEAST	↓↓+K•PPPK~↓↘→+B
BEAST	↓↓+K•BBB•B
BEAST	↓↓+K•PPPP↓+K→+PK↓+P→+K→→+P
BEAST	↓↓+K•PPPP~↓↘→+B
BEAST	↓↓+K•BB~↓↙←+B→+B→+B→+B→+B↓↓+P
BEAST	↓↓+K•K↓+PKB•K↓+K→+PK↓+P→+KP↓↓+P
BEAST RAVE	↓↓+K•KKKKK↓+K→+P (INFINITO)
BEAST RAVE	↓↓+K•PPPP•PPPP•PPPP↓+K→+PK (INFINITO)

EN BLOODY ROAR NO PODIA FALTAR EL TIPICO PERSONAJE «BESTIA» QUE BASA LA GRAN MAYORIA DE SUS ATAQUES EN LLAVES CUERPO A CUERPO. QUE MEJOR MANERA DE REPRESENTARLO QUE COMO UN SALVAJE GORILA.



EL GORILA

Este luchador podría representar perfectamente en BLOODY ROAR lo que Zangief representa en STREET FIGHTER. Es decir, respecto a sus características, la fuerza bruta se encuentra muy por encima de su velocidad. Por suerte, su gran fuerza y su increíble número de llaves cuerpo a cuerpo contrarrestan su relativa baja velocidad de movimientos. Sus juggles son de lo más sorprendente pese a la facilidad para llevarlos a cabo, ya que combinan perfectamente golpes normales con vistosas llaves cuerpo a cuerpo.







GREGORY "GREG" JONES

- **SPECIAL THROW:** 1: ↓↘→+P 2: ↓↘→+K 3: ↓↘→+B
- **GUARD CRUSH:** 1: →→+K 2: CORRER+B
- **GUARD REVERSAL:** ↓↙←+K
- **STUN MOVE:** ↙+P
- **STUN DOWN:** 1: ↘+P 2: ↑+P 3: →+K
- **JUGGLES:** 1: ↓↓+P 2: ↑+K 3:↓↙←+K 4: ↑+B
- **OPP. BACK:** →+B





COMBOS ESPECIALES

ESTADO	
NORMAL	←+KK•K
BEAST	↑+B•BBBBBB
BEAST	↑+B•BB~↓↘→+P
BEAST	↑+K•BB~↓↘→+B
BEAST	↑+B→→+B~↓↘→+K
BEAST	↑+B→→+B~↓↘→+P
BEAST	↑+B→→+B~↓↘→+B
BEAST	↑+B•BB~↓↘→+K
BEAST RAVE	↑+B•BB~↓↙←+B•→→•BB~↓↘→+P
BEAST RAVE	↓↓+B•→→•BB~↓↙←+B (INFINITO)

BLOODY ROAR ES UNO DE LOS POCOS JUEGOS EN LOS QUE UNA FEMINA RIVALIZA CON EL PERSONAJE «BESTIA» EN LO QUE A FUERZA SE REFIERE. MITSUKO TIENE LA MISMA POTENCIA QUE GREG Y UNA TECNICA MAS DEPURADA.



EL JABALI

Pese a ser uno de los tres personajes femeninos del juego, Mitsuko puede codearse con toda libertad con Greg en lo que a fuerza se refiere. La mayor diferencia que existe entre ambos luchadores es que al contrario que Greg, que basa la mayoría de sus ataques en llaves, Mitsuko lo hace en golpes, que realiza con una velocidad que resulta casi el doble que la del gorila. Con respecto a los juggles, de vuestra creatividad depende la longitud de la mayoría, ya que el golpe abajo+beast puede ser utilizado para encadenar más técnicas.

ESQUEMA DE COMBOS

EMPEZANDO CON PUÑO	EMPEZANDO CON PATADA	EMPEZANDO CON BEAST
NORMAL P ↗ K → P P ↘ P → P P ↘ K P ↘ ⇩+K P → B	**DELANTE** ⇨+K → K ⇨+K ↘ ⇩+K	**NORMAL** B ↗ B → ⇨+B B ↘ ⇩+B → B ⇩+B ↓ ⇩+B → ⇧+B
DELANTE ⇨+P → K ⇨+P ↘ ⇨+K → K ⇨+K ↘ ⇩+K	**DIAGONAL** ⬊+K → ⬊+K ↗ ⬊+K ⬊+K ↘ K	**DIAGONAL** ⬉+B → B ↘ ⇩+B → ⇧+B **NORMAL Y LLAVE** ✚+B → B×8 → B ↘ ⇨+B



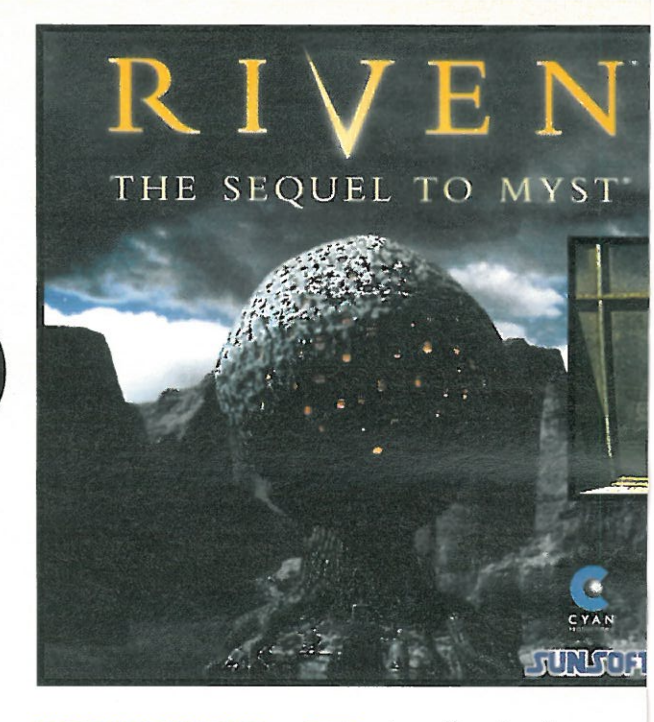

NONOMURA MITSUKO

- SPECIAL THROW: 1: ↓↘→+P 2: ↓↘→+K 3: ↓↘→+B
- GUARD CRUSH: 1: ↑+K 2: →→+P 3: →→+K 4: →→+B
- GUARD REVERSAL: ↓↙←+P
- STUN MOVE: ←+K
- STUN DOWN: ↙+P
- JUGGLES: 1: ↘+P 2:↓↓+K 3:↓+B 4: ↘+B
- OPP. BACK: NO TIENE



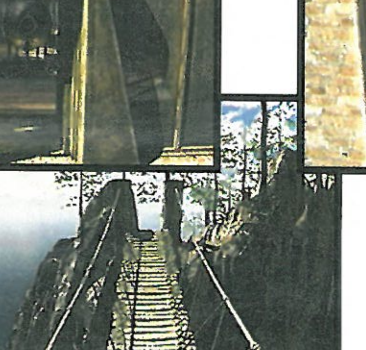

COMBOS ESPECIALES

ESTADO	
NORMAL (OCP)	→+P →+KK
BEAST	←←+B•PPBB~↓↘→+B
BEAST	↙+PP~↓↙←+BBBBBBBBBB
BEAST	↘+B•PPBB↓+B↓+B↑→+B
BEAST	←←+B•→+P↑+B
BEAST	←←+B•PKP
BEAST	↙+PP~↓↙←+B→+B
BEAST RAVE	↓↙←+K (INFINITO)
BEAST RAVE	↓↙←+K~↓↘→+B
-	-



TODOS LOS QUE CONOCEN MYST, LA PRIMERA ENTREGA DE LA SAGA DE CYAN, SABEN LO QUE LES ESPERA EN LA SECUELA DE ESTA OBRA MAESTRA: RIVEN. UNA ARDUA TAREA DE INVESTIGACION, TOMANDO NOTAS DE CADA DETALLE DEL JUEGO, NOS PERMITE OFRECEROS ESTA GUIA. ALGUNOS DE ESTOS DETALLES NO TIENEN NINGUNA RELEVANCIA, A NO SER PARA ENRIQUECER EL ASPECTO GRAFICO DEL JUEGO. OTROS SERAN VITALES PARA RESOLVER EL MISTERIO QUE ENVUELVE ESTAS ISLAS Y SUS HABITANTES.

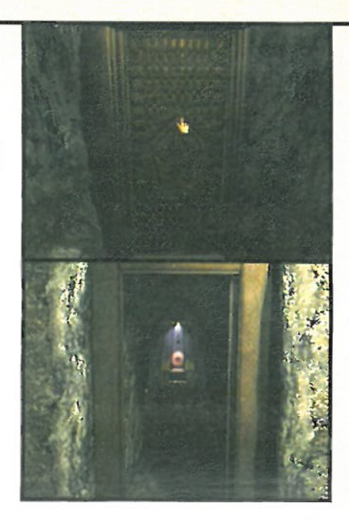
Puede resultar reiterativo, pero como siempre que confeccionamos una guía, nos gustaría alertar al lector sobre el peligro que entraña seguirla de principio a fin. Sobre todo con un juego como éste. Hay muchas localizaciones de la aventura que no están especificadas en estas páginas, por lo que te recomendaríamos que exploraras todas las islas a fondo pa-

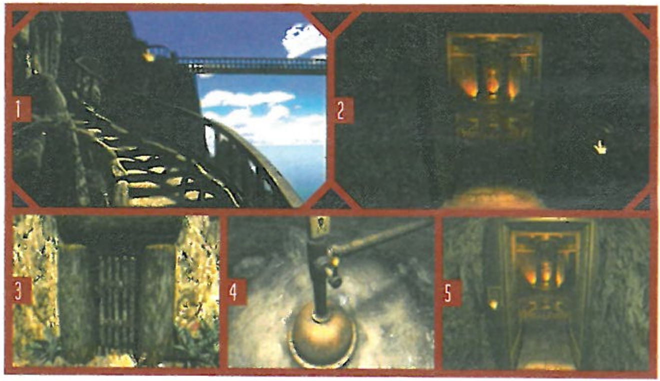


ra no perderos ni una de las maravillas que CYAN ha incluido en estos cinco CD's. Pero no sólo te puedes perder increíbles rincones. El espíritu de RIVEN y toda la ambientación de la aventura pueden pasar desapercibidas si te restringes a seguir paso a paso la solución. Lo ideal sería consultar únicamente aquellos enigmas que se conviertan en un muro infranqueable para continuar avanzando. Y, aún así, si eres un buen observador podrás deducir los complicados rompecabezas distribuidos a lo largo de las cinco islas del archipiélago de RIVEN. Por ejemplo, a lo largo de la aventura encontrarás unas esferas de madera, una por cada isla. Todas giran mostrando un número en su cara oculta. Lo más importante es que cada una de ellas se identifica con un animal. Puede tratarse de un animal que esté en las cercanías, del animal que encuentres en una isla determinada o simplemente de la forma de un animal. El orden en que aparecen durante el juego determinará la forma en que tienes que solucionar uno de los puzzles más avanzados del juego. Para los más ingeniosos y pacientes, resultará divertido aprender el sistema numérico de RIVEN. En una escuela de un poblado hay un extraño artilugio que te permitirá comprender el valor de cada uno de los números. Si quieres jugar por tu cuenta, resultará imprescindible hacerlo. De todos modos, tanto si quieres disfrutar como dar un simple paseo, espero que esta guía te sirva de ayuda para completar el juego.

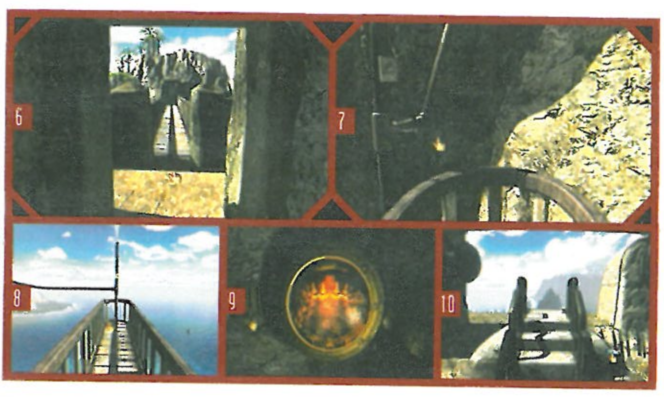
ISLA DEL GENERADOR

Aquí es donde comienzas el juego. Atrus te ha enviado a este lugar con su diario y un Libro Prisión. Con el libro debes engañar a Ghen para que Atrus consiga apresarle y rescatar a Catherine y todos los habitantes de RIVEN antes de que el mundo se desintegre para siempre. Al llegar a la isla del generador, aparecerás encerrado en una jaula. Un nativo comienza a hablarte en una lengua desconocida. Tú no entiendes ni jota y, para colmo, te quita el libro. Entonces un rebelde ataca al nativo y se lleva el extraño libro. Menos mal que antes de huir tiene la delicadeza de liberarte. Fuera de tu prisión ve hacia la derecha. Si te asomas al acantilado verás el cuerpo de tu carcelero. Continúa y sube por las escaleras. (1) A tu izquierda hay un pasillo que conduce a una habitación que rota. Tiene cinco entradas y sólo dos puertas. Pulsa cuatro veces el botón (2) para que la estancia gire y verás que la puerta se queda bloqueada. Desciende por las escaleras hacia el otro lado del acantilado. La puerta de troncos de madera (3) está cerrada, pero si señalas al borde inferior te deslizarás por debajo de la puerta. Avanza hasta encontrar una mani-





vela y acciónala (4). Cuando retrocedes, en la puerta de la habitación de los escarabajos (5) hay una palanca. Si la pulsas se abrirá una puerta en otra zona. Después, presiona dos veces el botón que hay a la derecha. Pasa por la sala y verás una puerta cerrada. Date la vuelta y observarás que en dicha puerta también hay una palanca. Tendrás que accionarla para abrir un nuevo acceso. A tu derecha, en la pared, se encuentra uno de los botones que hacen rotar la habitación. Haz que gire un par de veces y podrás llegar a la entrada que conduce al puente (6). Aquí deberás hacer que la habitación rote dos veces más y el camino hacia el generador estará libre por completo. Tras pasar el estrecho puente que conduce al edificio en forma de cúpula, atraviesa todo el generador hasta salir al exterior. En esta zona hay dos manivelas (7) y (8) que controlan puentes. Actívalas y retorna hasta el puente que une dos islotes (6). Poco después de entrar en la caverna encontrarás una puerta en la roca. En esta sala, además del peculiar artilugio con una silla, en los dos extremos de la entrada verás dos objetos circulares, uno azul y otro ámbar. Junto al de color ámbar (9) hay una palanca. Si la pulsas se abrirá una compuerta en la estancia del final de la caverna. Sal de la habitación y dirige tus pasos a dicha sala. Cuando por fin te encuentres en el exterior, presiona el botón azul (10) al pie de la escalerilla. Has activado el medio de transporte que te trasladará a la Isla del Bosque.

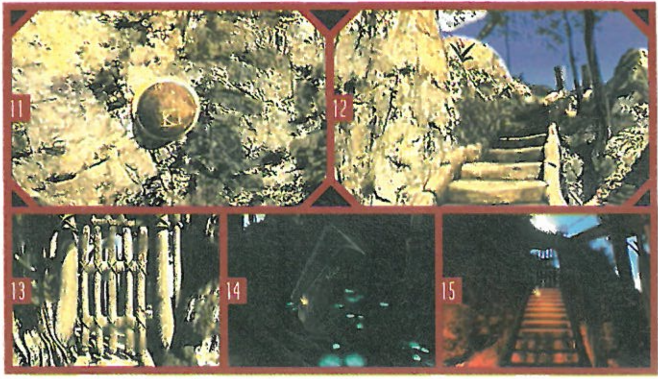


ISLA DEL BOSQUE

El vehículo transportador te lleva hasta una isla donde, como dice su nombre, predominan las zonas boscosas. Al abandonar la estación de llegada, una apertura en las rocas indica la existencia de una gruta. Y

detrás tuyo, incrustada en la pared, verás una esfera (11). Si la tocas gira mostrando un número. Por ahora no tiene ningún valor. Entra en la gruta. Antes de llegar a la salida hay un botón azul para que el transportador acuda a la estación si lo necesitas. Una vez fuera de la caverna, sube por las escaleras (12). Pasarás por un puente colgante para llegar a un cruce de caminos. Toma el sendero de la derecha. Pocos metros antes de llegar a una puerta de madera hay una nueva



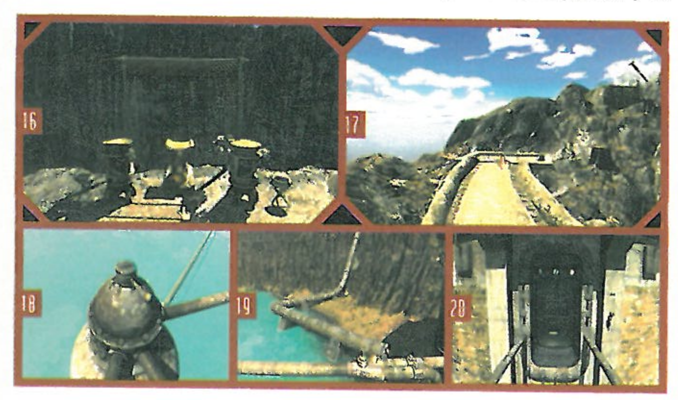


bifurcación. No hace falta que sigas ese camino por ahora, conduce hacia el transportador de la tercera isla. Pasa por la puerta de madera (13). Ahora estás en un bosque denso. Primero tendrás que bajar por unas escaleras. Entonces el sendero pasará por el hueco de un árbol. Nada más atravesarlo, contempla a tu derecha una enorme espada (14). En este lugar podrás avanzar por el bosque hasta encontrar una nueva esfera. Vuelve al sendero original. En el siguiente cruce de caminos opta por el de la izquierda. Parece haber un pozo de lava que le da un tono rojizo al pasaje (15). Sube por los escalones y al pasar por la puerta sonará una alarma alertando de tu presencia. Dirígete hacia la izquierda. Pasarás a través de una caverna con luces azules pa-

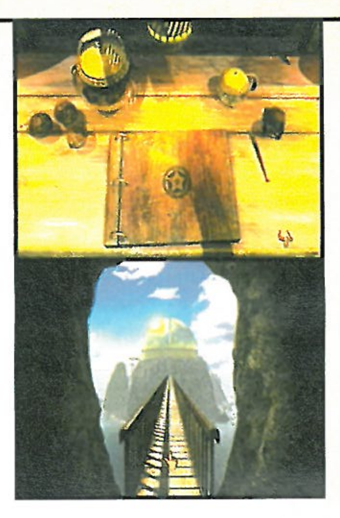
ra alcanzar un poblado en la ribera de un lago. La gente saldrá huyendo, no se fían de los forasteros y el pueblo quedará completamente desierto. Continúa avanzando entre las cabañas. Deberás subir por escaleras hasta alcanzar una zona con un altar (16). En este mismo lugar puedes ver un submarino y junto a él una palanca. Pulsa la palanca para que el submarino se sumerja en las aguas. Ahora vuelve a la puerta de madera que daba acceso al bosque (13) y en la primera bifurcación que encuentres toma el sendero hacia la izquierda para montarte en el transportador (17).

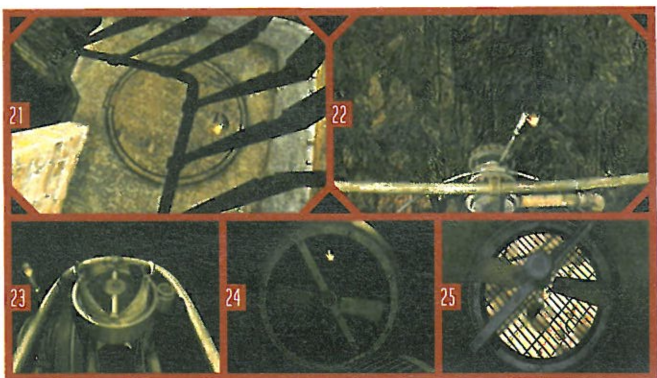
ISLA EXPERIMENTAL

Este islote es utilizado por Ghen para realizar la mayoría de sus experimentos. Después de la accidentada llegada desciende por la escalerilla, y una vez en tierra firme introdúcete en el medio del lago por la pasarela que hay frente al edificio grande. Al final de dicha pasarela una manivela controla el flujo de energía hacia tres tuberías diferentes. Coloca la manivela de forma que apunte hacia la tubería de enmedio (18) la que se dirige hacia el edificio para darle energía. Pegado a esta construcción y a través de las mismas escaleras de metal que llevan hasta su entrada, llegarás a una sección con una rueda con manivela y varias palancas. Primero acciona la palanca que hay más a la derecha (no la de la pared) y se apagarán los fogones del edificio. Después gira la rueda para que las tuberías se vacíen de agua. Y por último, mirando hacia la izquierda, pulsa la palanca que hay entre las dos tuberías (19) para poder entrar dentro del edificio (20). Una vez dentro, en la parte central de la sala, hay una escalerilla. Introdúcete por allí. Se sucederán varias pantallas en negro hasta que alcances la



salida. Desde aquí podrás descender hasta encontrar un sendero que te guía a una terraza. En el suelo de la terraza hay una alcantarilla (21). Abrela para tener acceso a la escalerilla. Ahora abre la doble puerta y cuando estés dentro ciérrala. De este modo podrás pasar por dos puertas, una a la izquierda y una a la derecha. Escoge la derecha y avanza por ese pasaje hasta que encuentres una palanca (22) junto a la derecha de la barandilla (no está muy lejos de la puerta). Vuelve al





punto de partida y sube por las escaleras frente a la puerta principal. Arriba hay una esfera (23). Si lo deseas puedes abrir la esfera. Colocar justo en el centro un trozo de comida (está en el tubo junto a la esfera) y pulsar la palanca para que de la trampa descienda al agua. Después de unos minutos escucharás un sonido. La trampa se ha cerrado atrapando una rana en su interior. Esto es una simple curiosidad de la aventura. Si miras encima de la esfera, verás un ventilador (24). La palanca que activaste anteriormente ha hecho que se pare y podrás pasar tranquilamente a través suyo. Continúa reptando y hallarás otro ventilador (25) por el que llegarás al laboratorio de Ghen. En el primer pupitre que te encuentras hay un libro. En su interior están

escritos los códigos (26) que abren las conexiones entre libros. Anota estos números porque cambian en cada juego y deberás utilizarlos más adelante. Al lado de la puerta del laboratorio hay un botón azul. Abre la puerta. Saldrás al pasaje donde estaba la palanca para parar los ventiladores. Dirígete hacia la derecha y en la distancia verás el generador de la primera isla. Acciona la palanca que hay en la barandilla para que descienda suavemente el puente levadizo y por fin, entra ya en el generador.

de la pasarela ha desaparecido. Pero si te das la vuelta y pulsas el botón (27) que hay pegado a la puerta completarás el trozo que falta. Avanza hasta que veas una puerta. Está cerrada pero podrás abrirla con la palanca que hay junto a ella. Retrocede hacia donde estaba la manivela que extendía el pasillo. En la primera puerta a la izquierda verás una palanca (28). Gracias a ella la escalera ascenderá conectando la habitación que rota con la zona elevada de la cúpula que explorarás más adelante.



ISLA DEL GENERADOR

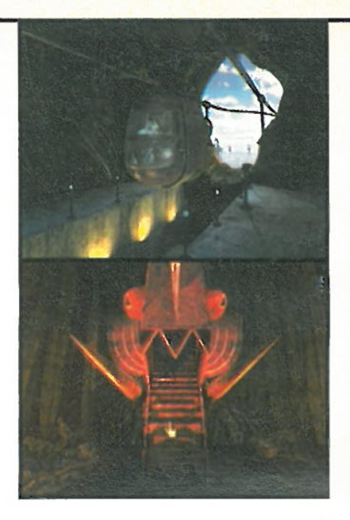
Ya dentro de este edificio sigue andando hasta encontrar una rueda con manivela. Si la accionas una extensión del corredor se activará conectando una nueva zona del generador. Vuelve sobre tus pasos y sal por la primera puerta a tu derecha. Estarás en el exterior. Una sección

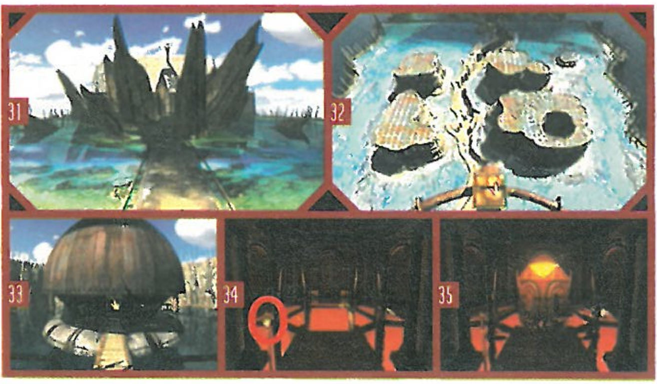
ISLA EXPERIMENTAL

Vuelve tus pasos hacia el laboratorio de Ghen. Esta vez sal por la otra puerta (29), desciende por las escaleras (30) y llegarás a otro transportador. Si el vehículo no se encuentra allí, pulsa el botón azul que hay dentro del laboratorio y cuando regreses el aparato habrá llegado a la estación.

ISLA DEL MAPA

Tras otro viaje trepidante llegas a una nueva isla de este peculiar archipiélago. Sal del transportador y dirígete a la puerta de la izquierda. Sube por las escaleras y continua avanzando. Pasarás a través de un conjunto de piedras megalíticas (31) y finalmente entrarás en una grieta. A tu izquierda, casi oculto, hay un botón que pone en funcionamiento el motor del ascensor. Cuando te encuentras arriba puedes contemplar un mapa de las islas de RIVEN. Pulsando los botones del cuadro naranja el agua tomará la forma de la topografía de su isla correspondiente (32). Vuelve al ascensor, un sendero se dirige hacia el lado opuesto del mapa gigante. Puedes inspeccionar esta zona. Verás una de las esferas que sirven de comunicador (33), pero por ahora no es necesario hacer nada aquí. Llegado este momento, regresa a la zona del transportador. Súbete en él para que gire y puedas acceder al otro lado del andén. Abandona la estación por la otra puerta. Después de unos cuantos metros llegarás a una zona con agua (de color anaranjado). Si te fijas bien, contemplarás una palanca a tu izquierda (34). Esta pondrá en marcha el ascensor (35). Gracias a él podrás des-

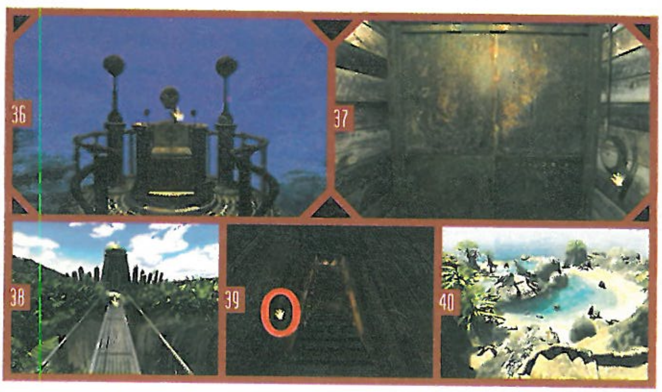




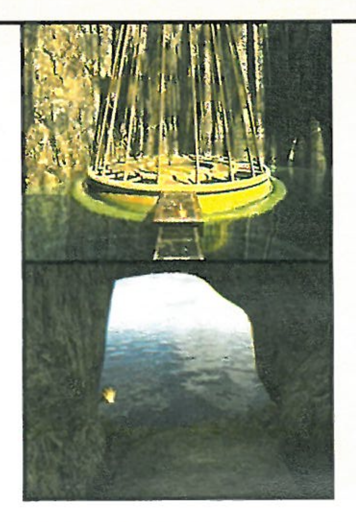
cender, y al salir, mientras avanzas por los corredores, verás a Ghen. Está huyendo de la isla. Si le persigues observarás cómo se va en un transportador. Vuelve al corredor principal y síguelo hasta el final. Arriba hay una silla (36). Dicho artilugio te permitirá contemplar la vida submarina . Primero pulsa el botón derecho. Con la palanca derecha verás escenas bajo el agua y con la izquierda la celda donde se encuentra presa Catherine. Ahora tienes que volver al lugar donde viste por última vez a Ghen. Con el botón azul llama al transportador y viaja hasta la Isla de los Bosques.

ISLA DE LOS BOSQUES

No te será difícil encontrar el ascensor. Pulsa la palanca (37) y cuando el ascensor se pare vuelve a hacerlo para que suba hasta la copa de los árboles. Caminando por el pasillo de rejilla de los árboles llegarás a una esfera rotando. Pasa de largo y avanza hasta encontrar un edificio (38). Dentro hay una silla. Siéntate en ella y con la palanca de la izquierda haz que ascienda hasta sobrepasar el edificio. Desde aquí, mirando hacia abajo, contemplarás un lago y una extraña construcción. Con la palanca de la derecha cerrarás el hueco del suelo en esa construcción. De nuevo en el ascensor baja hasta la primera planta. En un principio, parece que no hay salida. Fíjate bien y a tu izquierda hay una palanca (39) que abre una salida secreta a través de la boca de un pez. Estás otra vez en los senderos del bosque. Recuerda el camino hasta el puente colgante. Desciende por las escaleras y encontrarás dos animales marinos tomando el sol plácidamente sobre unas rocas (40). Puedes acercarte a esas rocas. En la zona derecha posterior de las mismas hallarás otra de las misteriosas esferas rotantes. Continúa avan-


36 37 38 39 40

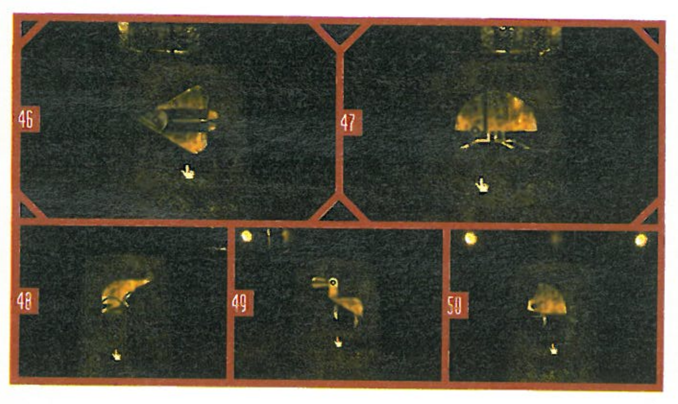
zando por el camino principal. Pasa por una gruta y desciende por unas escaleras. He aquí una esfera más en una especie de castillo de arena. Con el botón se llenará de agua una porción que forma la figura de un animal (41). Sigue bajando por las escaleras. Vuelve a pasar por otra gruta (42) y en la última escalerilla encontrarás el submarino que activaste en la zona del altar. El mecanismo varía respecto a los transportadores. La manija central cambia el sentido. La palanca que hay debajo





sirve para elegir izquierda o derecha en una intersección. Y la palanca que está a la derecha pone en marcha el submarino. Ponte en movimiento y en el primer cruce elige el carril de la derecha. Cuando la máquina se pare sal fuera. Sube por las escalerillas y continúa ascendiendo hasta llegar a una habitación con cinco palancas (43). Colócalas todas hacia arriba y regresa al submarino. Cambia de sentido (como si volvieras al punto de partida) pero en la intersección escoge el carril de la izquierda. En este embarcadero se encuentra la escuela (44). Inspecciona los diferentes artilugios. A la izquierda de la puerta hay uno que te ayudará a comprender el sistema numérico de RIVEN. Hay dos hombrecitos colgando por los pies (45) y cada vez que accionas el me-

canismo saldrá un número. Un hombrecito bajará tantas veces como indique el número. Aprende el valor de los números y vuelve al submarino. Cambia el sentido con la palanca horizontal y en el primer cruce escoge el camino de la izquierda. Llegarás a la extraña construcción que viste desde la silla. Tira de la cuerda que hay en el medio. Bajará otra cuerda por la cual ascenderás hasta un nivel superior. Aquí encuentras una puerta cerrada. A su derecha hallarás un botón. Como habrás podido adivinar, abre sadizo hasta volver a la puerta secreta de forma que todo el pasillo quede iluminado. Cuando regreses sobre tus propios pasos hallarás una puerta disimulada en la roca, más o menos hacia la mitad de camino. Entra por ella y observarás que justo al final de este pasaje se halla un círculo de piedras. Sitúate justo en el medio. Activa las siguientes piedras por orden (46), (47), (48), (49), (50). Frente a la última piedra se abrirá una estantería que contiene el libro que te trasladará hasta Tay.

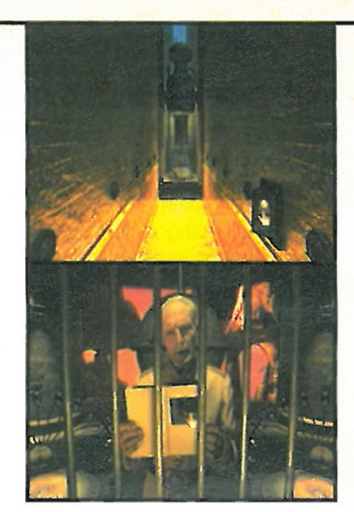


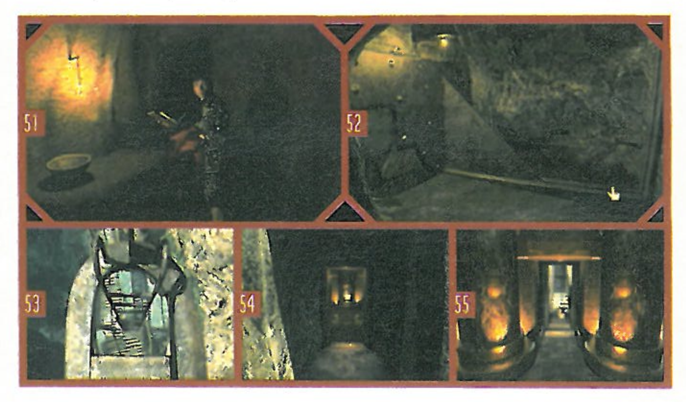
dicha compuerta. Una vez dentro de la sala, levanta la tapa del sumidero. Acciona el puntero en el hueco y se abrirá una puerta secreta. A través del oscuro pasadizo se accede a un vista al mar. Junto a la pared izquierda hay una palanca para encender la luz. Si no lo encuentras, mueve el puntero hasta que tome la forma de una mano abierta. Repite la operación a lo largo del pa-

TAY

Cuando llegas a Tay, si avanzas un poco llegarás hasta la imagen utilizada como carátula del juego. Aquí no puedes hacer nada. Vuelve a donde apareciste con el libro, una especie de totem africano. Entonces unos integrantes del pueblo rebelde te atacarán y te conducirán preso. Una vez hayas recuperado la

consciencia inspecciona toda la celda. Uno de tus captores te entregará el diario y una carta de Catherine. Léelos, contienen información interesante. Después, la misma persona volverá a aparecer y te entregará un libro conector (51). Con él regresarás a la sala de las piedras. Desde aquí tienes que llegar hasta la habitación rotante de la isla del generador. Recuerda que para abrir el pasaje secreto (al final del pasillo que estaba a oscuras) deberás pulsar una palanca que hay a la dere-



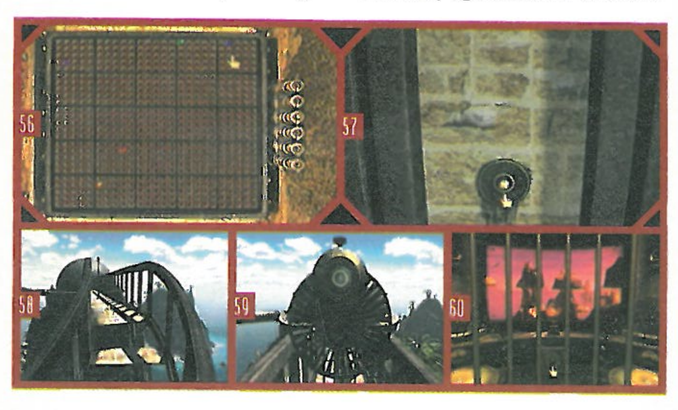


cha (52). Sal de la sala donde accionaste el botón del sumidero y gira a la derecha. Activarás una escalera (53) que conecta con el poblado. Vuelve a la isla del generador.

ISLA DEL GENERADOR

Entra en la habitación que rota (54). Si has subido las escaleras anteriormente (55) podrás ascender a la parte superior de la cúpula. Aquí te encontrarás con un curioso puzzle. Para resolverlo tienes que encontrar las cinco cúpulas que guardan los libros conectores y fijarte en el color que indican sus visores. Además tendrás que consultar el mapa de la isla para saber en qué posición exacta están colocadas las cúpulas (esto te dará la posición en que de-

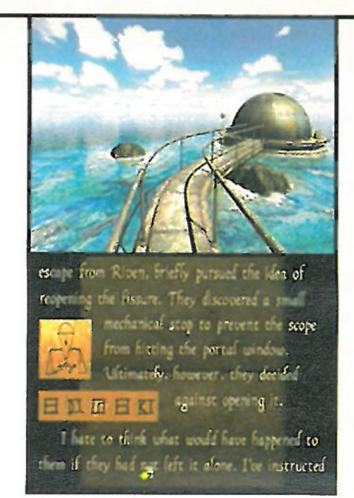
bes colocar las bolas de colores). Pero será más fácil que te fijes en cómo están distribuidas en la pantalla (56). Date la vuelta, y a unos pasos del puzzle a tu izquierda, encontrarás una palanca. Al pulsarla dejará visible un botón blanco. Cuando lo pulses, si lo has resuelto correctamente, el aparato que desciende sobre el puzzle hará un ruido estridente. Dirígete de nuevo a la puerta de la habitación rotante por la que se ve el puente. Gira la habitación tres veces pulsando el botón. Ahora ve a la cúpula del generador. Desciende hasta la entrada de la gruta y acciona el botón que hay en la pared derecha (67). Tras descender en ascensor, camina hacia la cúpula con el libro conector (58). Frente a ésta hay un visor (59). El símbolo de esta cúpula se identifica por que es de un color diferente al resto. Pulsa el botón del visor hasta que coincida con el símbolo y la cúpula se abrirá. Ahora tienes que abrir la estancia del libro. Deberás poner la secuencia numérica correcta. El primer indicador tendrás que colocarlo en la muesca 21 (las que ocupan los indicadores también cuentan), el segundo en la 18, el tercero en la 11 y el último en la 4. Pulsa el botón y podrás introducirte en el libro y viajar a la Era 233 donde se oculta Ghen.

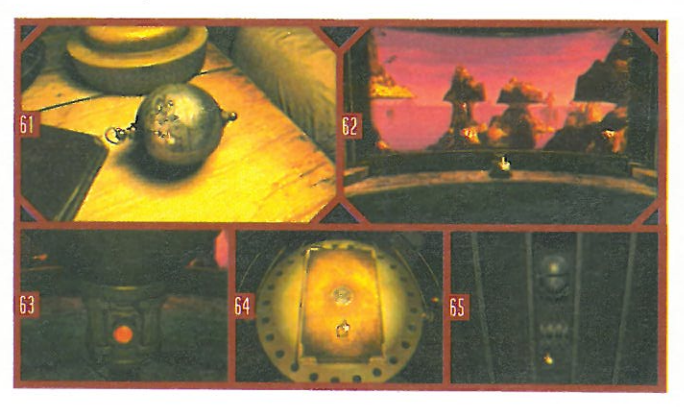


LA ERA 233

La llegada al mundo de Ghen no resulta muy agradable. De nuevo estás encerrado en una jaula con barrotes firmes y seguros. Inspecciona la habitación y hallarás un botón (60) para que Ghen acuda a la estancia. Después de un largo discurso en el que te cuenta las razones que le han llevado a encerrar a Catherine y otras cosillas, se interesa por el libro que llevas. Primero te lo quitará. Después te invitará a introducirte en él. Ghen no sabe

que se trata del libro prisión. Tu accedes al viaje. Una vez dentro, Ghen se decide a meterse también. Pero él no sabe que quedará atrapado para siempre. Ahora puedes investigar tranquilamente por la habitación. En hueco del suelo hay una escalerilla que conduce al dormitorio de Ghen. En la mesilla junto a la cama encontrarás un diario y una esfera (61) que produce sonidos. Escúchalos, ya que tendrás que recordarlos después. No es muy difícil, sólo hay tres sonidos dife-





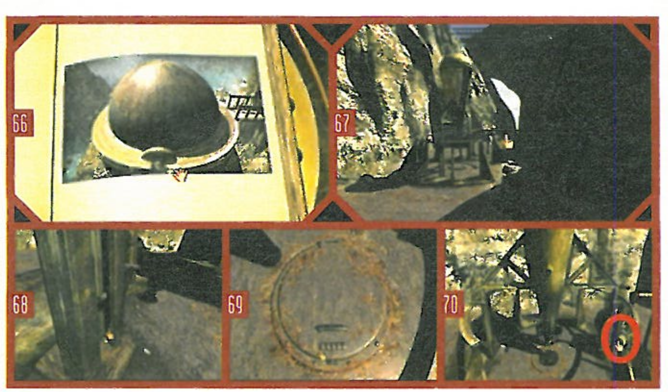
rentes y la combinación es distinta en cada juego, así que este apartado tendrás que resolverlo tú. Vuelve a la planta superior. Una palanca (62) hará desaparecer la jaula. En una especie de caldera (63) activa la palanca para que el visor se torne rojo y los libros tengan energía. Ahora abre el libro que tiene un cuadrado en la portada (64). Te llevará hasta la isla de Catherine.

ISLA DE CATHERINE

Apareces en una cúpula conectora. Pulsa el botón bajo el poyete del libro para abandonar la cúpula. Dirige tus pasos hacia el islote. Una vez dentro llegarás a unos barrotes que te impiden el paso. Sin embargo, tras ellos hay un mecanismo (65) que puedes accionar. Aquí debes repetir la secuencia que escuchaste

en la esfera activando las palanquitas inferiores. Una vez introducida la combinación debes pulsar la palanca superior. Si lo has hecho correctamente los barrotes que te cierran el paso se abrirán y ascenderás a la celda de Catherine. Ella te agradecerá lo que has hecho. Abandona la isla y te cita en el telescopio que había justo al empezar el juego. Vuelve a la cúpula, Abrela con el visor. Regresarás a la Era 233. Aquí busca el libro que te conduce a la Isla del Generador (66) para buscar el telescopio.

trampilla que hay justo debajo del telescopio (69). Para abrirla necesitas una secuencia. Si has comprendido el sistema numérico de RIVEN, bastará con mirar en las páginas del diario de Catherine para averiguar la combinación. Si prefieres un método más sencillo, haz lo siguiente. Comenzando a contar desde la izquierda, pulsa primero el quinto cuadrado, después el segundo, ahora el cuarto, de nuevo el quinto y finalmente el tercero. Ahora abre la trampilla con el asa. En la zona derecha del soporte del telescopio hay



ISLA DEL GENERADOR

El telescopio se halla junto a la celda en la que apareciste al comenzar el juego (67). Cuando llegues allí busca en la parte inferior de la viga izquierda que sostiene el telescopio. Hay un tope (68) que no le permite descender hasta el suelo. Tienes que quitarlo. Ahora céntrate en la

un botón junto a una palanca (70). Baja la palanca y después pulsa el botón que hay junto a ella. El telescopio comenzará a descender. Pulsa el botón tantas veces como sea necesario, hasta que se rompa el cristal que ocultaba la trampilla. Aparecerán Atrus y Catherine. Relájate y contempla el final de esta maravillosa e hipnotizante aventura gráfica.

JET RIDER 2

PLAYSTATION

TODOS LOS CIRCUITOS

Para abrir todos los circuitos ya no será necesario terminarse el juego. Simplemente, sigue las siguientes instrucciones y lo conseguirás. Coloca la dificultad del juego en Master y selecciona 5 vueltas por carrera. Pulsa X sobre Li'l Dave y regresa a la pantalla de presentación. Ahora, introduce esta combinación en unos cuatro segundos: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R2, R1, L2 y L1. Cambia el número de vueltas a 3. Pulsa X en Wild Ride y vuelve otra vez a la pantalla de presentación. Aquí presiona ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, R2, CIRCULO, L2 (también en unos cuatro segundos). Escucharás un sonido. Pon la dificultad en Amateur y los turbos en Off.



Pulsa X sobre Bomber y vuelve a la pantalla de presentación. De nuevo tendrás que introducir una combinación en unos cuatro segundos: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Finalmente, elige la dificultad Professional y los turbos en On. Después pulsa, R2, R1, L1, L2, R1, R2, L1, L2 ó R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1 y L2.




Jet Moto2
0:07.9
Kawasaki
0:07.9
1/3
Kawasaki

TETRISPHERE

NINTENDO 64

SELECCION DE NIVEL



El TETRIS tridimensional de NINTENDO nos abre las puertas a sus secretos más íntimos. Para acceder a unas cuantas melodías, que hasta el momento permanecían ocultas, utiliza como nombre «G (CABEZA DE ALIEN) MEBOY». Si eres un impaciente y deseas ver los créditos sin terminar el juego, nada más sencillo que poner como nombre «CREDITS». Para acceder a cualquiera de los niveles del juego puedes usar cualquiera de estas palabras «SATURN», «SPACESHIP», «ROCKET», «HEART» y «SKULL». Dependiendo de la que escojas irás a una fase determinada. TETRISPHERE también cuenta con personajes secretos. Para sacarlos a la luz, en la pantalla donde introduces el nombre pulsa: L, C-DERECHA y C-ABAJO.

SUPER PANG COLLECTION

PLAYSTATION

SELECCION DE NIVEL

El clásico arcade convertido a PLAYSTATION por CAPCOM es una auténtica pasada. Contiene los tres juegos originales de la saga. Nosotros hemos encontrado algunos trucos bastante útiles. Comienza un juego normal pulsando X en los mandos de ambos jugadores. Si lo has hecho bien conseguirás 10 niveles extra en PANG 3!. Para seleccionar el nivel en el que deseas empezar a jugar en SUPER PANG y PANG 3! pulsa ABAJO + X cuando escoges el modo normal de juego.



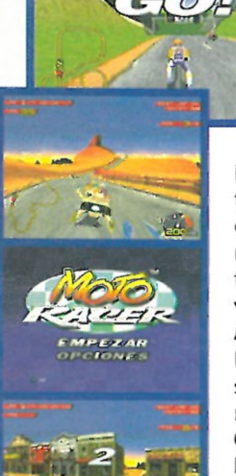




MOTO RACER

PLAYSTATION





Hace dos meses os dimos una buena lista de trucos para este juego. Sin embargo, hemos encontrado algunas novedades sumamente interesantes. Todos los códigos deberán ser ejecutados en la pantalla de presentación. Para activar unas increíbles motos futuristas pulsa: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, L1, R2, L2, R1, CIRCULO y X. También sabemos cómo conseguir que la moto circule sin el piloto. Bastará con ejecutar la siguiente combinación: IZQUIERDA, IZQUIERDA, TRIANGULO, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, L1, R1 y X. Por último, para ver a los pilotos sin montura, pulsa DERECHA, DERECHA, CIRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, L2, R2 y X.

SKULL MONKEYS

PLAYSTATION

PASSWORDS

Aquí tenéis las claves para acceder a Monkey Shrines, al último nivel y a los divertidos videoclips que se intercalan entre las fases del juego:
MONKEY SHRINES: X, R2, CUADRADO, X
NIVEL FINAL: X, TRIANGULO, X, X, R1, CUADRADO, CIRCULO, X, L1, X
VC 1: CIRCULO, L1, X, TRIANGULO, CUADRADO, X, X, X, L1, R1
VC 2: CIRCULO, R1, CUADRADO, TRIANGULO, L1
VC 3: X, R2, CUADRADO, X
VC 4: CUADRADO, R1, CUADRADO, X, X, X, CIRCULO, CIRCULO
VC 5: X, TRIANGULO, X, X, R1, CUADRADO, CIRCULO, X, L1, X

ROCK AND ROLL RACING 2

PLAYSTATION

TRUCOS VARIADOS

En el menú principal, mientras mantienes apretado R1 pulsa TRIANGULO o CIRCULO para cambiar el color del coche a tu gusto. En el mismo lugar, pero manteniendo apretados L2 + R2, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA y CUADRADO. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente y podrás ver que los coches han aumentado de tamaño. Si quieres reducirlos, mantén apretados L1 + R1 y pulsa ABAJO, ABAJO, ABAJO, CIRCULO y CIRCULO. Ahora mantén apretado L2 y pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, X y TRIANGULO. Selecciona la opción Race para ver una pantalla con un menú de trucos. Elige la opción Car para conducir uno de los coches ocultos del juego. También puedes conseguir dinero infinito. Mientras aprietas L2 + R2 pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO y CIRCULO. Un sonido confirmará que lo has hecho bien. Una pega, cuando activas este código la secuencia final no aparece al terminar el juego. Una vez dentro del









juego, páusalo y mantén apretados R1 + R2 y pulsa ABAJO, ABAJO, ABAJO, CIRCULO, CIRCULO y CIRCULO. Este código también desactiva el final. Si quieres inmunidad vuelve a pausar el juego mientras aprietas R1 + R2 y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO y X. Para que todas las armas estén a tu disposición pausa el juego, mantén apretados R1 + R2, y pulsa IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO y X. Si deseas un nuevo modo de juego, en la pantalla de presentación mantén apretados L2 + R2 y pulsa ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, CIRCULO, CIRCULO y CIRCULO. Otra vez en la pantalla de presentación, aprieta L2 + R1 y pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, X y X. Con este código, seleccionando la opción Car, verás todos los coches.



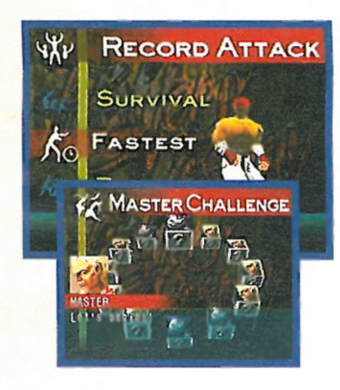
FIGHTERS DESTINY

NINTENDO 64

LUCHADORES SECRETOS

Toda una sorpresa para los amantes de los beat'em-up, esta producción de OCEAN puede convertirse en uno de los lanzamientos estrella del género para NINTENDO 64. Además de toda la calidad que atesora podrás hallar una buena ración de trucos. Para empezar, y como suele ser habitual en estos juegos, es posible cambiar el color de los personajes si mantienes pulsado R desde que eliges un luchador hasta que comienza el combate. Comenzamos con los personajes secretos. Para jugar como Boro, bastará con terminar el juego en modo EASY. Si quieres sacar de las tinieblas a Robert the Robot, antes de nada necesitas tener una estrella. Esta aparece sobre tu personaje cuando te has terminado el juego con él. Ahora tendrás que terminarte el juego en Faster Mode en menos de un minuto. Este es bien difícil. Joker sólo aparecerá si derrotas a los 100 personajes que componen el

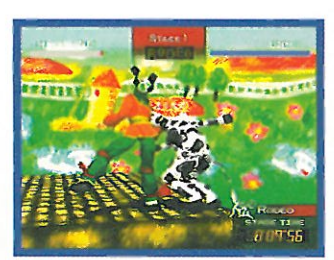






plantel de luchadores en Survival Mode. Para que funcione también necesitas tener una estrella antes de comenzar a combatir contra los 100 luchadores. Para jugar como Master, tienes que introducirte en el Master Challenge Mode y eliminar a todos tus contrincantes. Un personaje curioso, la vaca Ushi, será seleccionable si sobrevives con ella durante un minuto en el modo Rodeo. No mates a Ushi, porque el truco no funcionará. Es necesario tener una estrella para conseguirlo. Este luchador tiene un golpe secreto que no aparece en la lista de comandos del juego. Es el único golpe secreto del juego. Pulsa L (el botón que esquiva automáticamente) dos veces y la vaca lanzará un chorro de leche para bebérselo. Cuando Ushi es noqueada lanzará una botella de leche para atizar al oponente que se quedará atontado esperando a que termines con él. Para los más exquisitos, los luchadores pueden realizar dos poses diferentes cuando ganan un combate si pulsas A o B rápidamente.





BLOODY ROAR

PLAYSTATION

OPCIONES SECRETAS



Dentro del menú de opciones, Bonus Modes encierra un menú en el que podrás obtener nuevas opciones. Para activar la opción Big Arm Type deberás terminar el juego sin continuar en el nivel 4 o superior. La opción No Gauge Mode aparecerá al acabar el juego con el luchador Yugo en el nivel de dificultad 4 o superior. Para activar la opción Camera Mode tienes que acabar con Alice en un nivel de dificultad 4 o superior. El modo No lighting se activa al terminar con Jin Long, en dificultad 4 o superior. Si deseas activar el No Guard Mode tendrás que terminar el juego con Gado, en nivel 4 o superior. La opción No Wall Mode podrá ser activada cuando te acabas el juego con Mitsuko en nivel 4 o superior. La opción Wall Display Off, se activará si acabas el juego con Fox en nivel 4 o superior. Vitality Recover aparecerá cuando finalices el juego con Bakur-





yu en nivel 4 o superior. La opción que te permite elegir el escenario Small Stage en el modo Versus aparece al terminar el juego con Greg en nivel 4 o superior. El escenario Big Stage, para el modo Versus, surgirá al conseguir diez o más victorias en el modo Survival. La opción que activa el movimiento Slant Move (que se ejecuta con L1) aparecerá al acabar el modo Time Attack en menos de diez minutos. El vistoso modo After Image se activa cuando te acabas el juego con todos los personajes en nivel 4 o superior. Para conseguir un nuevo traje para Alice (la opción Sailor Alice en





el menú Bonus Modes) termina el juego con este personaje sin continuar ni una sola vez en un nivel de dificultad superior al 5. Una vez hecho esto, deberás dejar pulsado START mientras eliges a Alice para que el cambio sea efectivo. Si quieres que los luchadores tengan la cabeza grande (Lumbreras Mode) tendrás que dejar pulsado L2 mientras eliges a tu personaje favorito. Para que sean como niños (Lazarus Mode) mantén pulsado R2 al elegir personaje. Por último, para que tengan brazos grandes, tienes que dejar apretados L2 + R2 al elegir personaje.

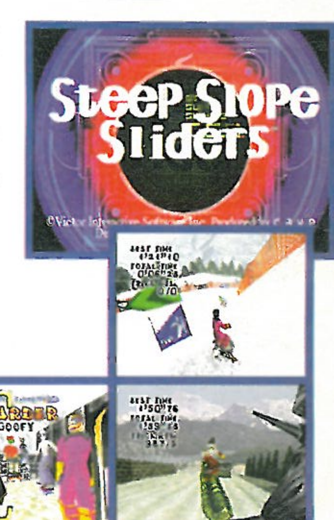


STEEP SLOPE SLIDERS

SATURN

MAS PERSONAJES

Para obtener nuevos participantes tienes que cumplir los siguientes requisitos. Completando Extreme 02 con el mejor tiempo, obtendrás a Boy. Haciendo el mejor registro en la pista Alpine consigues a Racer. Si realizas la mejor puntuación en Snowboard Park serás recompensado con otro personaje llamado Hero. Obteniendo la mejor puntuación en Half Pipe, podrás escoger a Skinhead. Una vez que ya tienes a estos personajes, si terminas las pistas de Extreme 02, Alpine, Skateboard y Half Pipe con el mejor tiempo, y acabas todos los circuitos (los que comprenden cada una de las pistas) con los ocho personajes normales más los secretos, podrás conseguir más corredores. Mantén apretado L cuando seleccionas los siguientes personajes y obtendrás el participante que hemos puesto entre comillas. Child, «Glasses»; Skinhead, «Dog»; Racer, «Buggy Car» y Hero, «Alien». Sigue el mismo procedimiento pero apretando R al elegir personaje. Child, «Lolita»; Skinhead, «Penguin»; Racer, «Pera» y Child, «Ufo». Finalmente, si mantienes pulsados L + R cuando seleccionas a Child obtendrás una «Saturn». También hay circuitos extra. Mantén pulsado L + R cuando seleccionas Extreme 00 para Outer Space. Lo mismo pero con Extreme 01 para Space Colony. En Extreme 02 conseguirás South Pole. Y en Extreme 03 obtendrás Space Half Pipe. Para entrar en un pequeño juego de Bonus mantén pulsados simultáneamente X, Y, Z, L, R, B y C, selecciona Option, después Exit y pulsa A para empezar el mini-juego oculto. Si mantienes apretados X, Y y Z a la vez, y pulsas A ó C para elegir a un corredor en la pantalla de selección y, después, pulsas por orden y mantienes apretados Z, ABAJO y A podrás cambiar los uniformes de los snowboarders.





EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO ZETA